

This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

**As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problem Mailbox.**

SC00170US00

PA 248-US00

日 本 国 特 許 庁
PATENT OFFICE
JAPANESE GOVERNMENT

JCE21 U.S. PRO
09/780995
02/09/01

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日
Date of Application:

2000年12月 8日

出 願 番 号
Application Number:

特願2000-375096

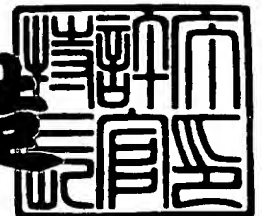
出 願 人
Applicant(s):

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

2001年 1月12日

特許庁長官
Commissioner,
Patent Office

及 川 耕 造



出証番号 出証特2000-3110471

【書類名】 特許願

【整理番号】 SCEI00219

【提出日】 平成12年12月 8日

【あて先】 特許庁長官 殿

【国際特許分類】 A63F 9/22

【発明者】

【住所又は居所】 東京都港区赤坂7丁目1番1号 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント内

【氏名】 久夛良木 健

【発明者】

【住所又は居所】 東京都港区赤坂7丁目1番1号 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント内

【氏名】 岡本 伸一

【発明者】

【住所又は居所】 東京都港区赤坂7丁目1番1号 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント内

【氏名】 島川 恵三

【発明者】

【住所又は居所】 東京都港区赤坂7丁目1番1号 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント内

【氏名】 九保 亮

【発明者】

【住所又は居所】 東京都港区赤坂7丁目1番1号 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント内

【氏名】 鍵和田 浩

【特許出願人】

【識別番号】 395015319

【氏名又は名称】 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

【代理人】

【識別番号】 100101867

【弁理士】

【氏名又は名称】 山本 寿武

【先の出願に基づく優先権主張】

【出願番号】 特願2000-241861

【出願日】 平成12年 7月 4日

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 033466

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 9900593

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 コンテンツ内広告方法、コンテンツ内広告用サーバ及びコンテンツ内広告を実現するためのプログラムの伝送媒体

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 コンテンツ中に含まれる広告挿入可能を示す情報に基づいて予め用意された広告情報を当該コンテンツに含ませるコンテンツ内広告方法。

【請求項 2】 広告依頼主の指定と、コンテンツ中に含まれる広告挿入可能を示す情報とに基づいてコンテンツに広告情報を挿入するコンテンツ内広告用サーバ。

【請求項 3】 コンテンツが起動されたときに、当該コンテンツについて予め割り当てられた広告情報を取得し、当該広告情報をコンテンツ中に含まれる広告挿入可能を示す情報に基づいて挿入するコンテンツ内広告を実現するためのプログラムの伝送媒体。

【請求項 4】 コンテンツ内広告を実現するデジタルコンテンツの配信システムにおいて、該配信システムは、

提供される複数のデジタルコンテンツを蓄積した第 1 のサーバを有するデジタルコンテンツ提供システムと、

前記デジタルコンテンツ内の広告領域に組み込まれる広告情報を蓄積したデータベースを有する広告情報提供システムと、

複数のユーザの端末機器とを備え、

前記ユーザからの特定のデジタルコンテンツのダウンロード要求に対応して、前記デジタルコンテンツ提供システムは、前記広告情報提供システムの前記データベースから該特定のデジタルコンテンツに対応する広告情報を受信して、その後、該特定のデジタルコンテンツを前記ユーザに対して配信する、デジタルコンテンツの配信システム。

【請求項 5】 コンテンツ内広告を実現するデジタルコンテンツの配信システムにおいて、該配信システムは、

提供される複数のデジタルコンテンツを蓄積した第 1 のサーバを有するデジタルコンテンツ提供システムと、

前記デジタルコンテンツ内の広告領域に組み込まれる広告情報を蓄積したデータベースを有する広告情報提供システムと、

複数のユーザの端末機器とを備え、

前記ユーザからの特定のデジタルコンテンツのダウンロード要求に対応して、前記デジタルコンテンツ提供システムは、該特定のデジタルコンテンツを前記ユーザに対して配信し、

前記広告情報提供システムは、前記データベースから該特定のデジタルコンテンツに対応する広告情報を前記ユーザに対して配信する、デジタルコンテンツの配信システム。

【請求項 6】 請求項 4 又は 5 に記載のデジタルコンテンツの配信システムにおいて、

前記配信システムは、前記第 1 のサーバを有するデジタルコンテンツ提供システムと、前記データベースを有する広告情報提供システムと、及び前記複数のユーザの端末機器とは、ケーブルテレビ、広帯域の無線ネットワーク及び光ファイバネットワークから成る群から選択された 1 又は 2 以上の手段により、ネットワークを構築している、配信システム。

【請求項 7】 請求項 4 又は 5 に記載のデジタルコンテンツの配信システムにおいて、

前記広告情報提供システムは、前記広告情報の送信状況を記録する手段を有し、この記録結果に基づき広告料が計算される、配信システム。

【請求項 8】 請求項 4 又は 5 に記載のデジタルコンテンツの配信システムにおいて、該配信システムは、更に

コンテンツを制作して前記デジタルコンテンツ提供システムに提供するコンテンツ提供システムと、

広告情報を制作して前記広告情報提供システムに提供する広告制作システムとを備えている、配信システム。

【請求項 9】 請求項 8 に記載のデジタルコンテンツの配信システムにおいて、該配信システムは、更に銀行のシステムを備え、

前記広告情報提供システムは、前記広告情報の送信状況を記録する手段を有し

、この記録結果に基づき広告料が計算され、前記銀行から広告主に対して広告料が請求される、配信システム。

【請求項 1 0】 請求項 8 に記載のデジタルコンテンツの配信システムにおいて、

前記広告情報提供システムは、少なくとも広告挿入可能な部分及び時間を含む広告構造情報を、前記広告制作システムに対して提供し、

前記広告制作システムは、前記広告構造情報及び広告主の指定情報に基づいて制作した広告情報を、前記広告情報提供システムに対して提供する、配信システム。

【請求項 1 1】 請求項 4 又は 5 に記載のデジタルコンテンツの配信システムにおいて、

前記デジタルコンテンツのデータは、広告プログラムを含み、該広告プログラムによって前記広告情報が該デジタルコンテンツに組み込まれる、配信システム。

【請求項 1 2】 複数のデジタルコンテンツを蓄積したサーバを有するデジタルコンテンツ提供システムにおいて、該デジタルコンテンツ提供システムは、

前記デジタルコンテンツ内の広告領域に組み込まれる広告情報を蓄積したデータベースを有する広告情報提供システムとネットワークを構築しており、

ユーザからのデジタルコンテンツのダウンロード要求に対応して、前記デジタルコンテンツ提供システムは、前記データベースから対応する広告情報を受信し、要求デジタルコンテンツと共に前記広告情報を配信する、該デジタルコンテンツ提供システム。

【発明の詳細な説明】

【0 0 0 1】

【発明の属する技術分野】

この発明は、ゲーム等のコンテンツ中で広告依頼主の広告を表示するに適したコンテンツ内広告方法、コンテンツ内広告用サーバ及びコンテンツ内広告を実現するためのプログラムの伝送媒体に関する。更に具体的には、この発明は、広告依頼主の依頼と、コンテンツ中に含まれる広告挿入可能を示す情報とに基づい

て、コンテンツが起動されたときに予め割り当てられている広告情報を取得し、これをコンテンツ中に挿入することにより、コンテンツ中で広告宣伝を行うことができるようにしたものである。

【 0 0 0 2 】

【発明の背景】

従来、ゲーム等のコンテンツ中で広告依頼主の広告を表示することが行われている。最も典型的な例では、ドライビングゲームのコース中の看板に本物の広告をテクスチャとして貼り付けることによって行われている。このようないわゆるゲーム内広告は、コンテンツ製作者であるゲームソフト会社が広告依頼主を探し、この広告依頼主の依頼に基づいた広告用のテクスチャデータを作成し、これをゲーム内広告用領域用のテクスチャとして設定することによって行われる。広告用のテクスチャを含むゲームプログラムデータ及びテクスチャ、音声データは、オーサリングツールによってハードディスク等に一旦記録された後に、光ディスクの製造工程に送られ、スタンパにされる。このスタンパによって、大量の光ディスクが製造される。

【 0 0 0 3 】

このようなコンテンツが光ディスクとしてユーザに渡ると、ユーザはゲーム空間内にて、看板上のゲーム内広告用領域に依頼主の広告を見ることができる。

【 0 0 0 4 】

しかし、上記方法はコンテンツをメディアに入れてユーザに配布するものであり、ネットワークを利用したデジタルコンテンツの配信形態に対応した広告宣伝に応用できない。また、その広告領域には新たにスタンパを製作しない限り同じ広告が表示されることになる。従って、広告主の要求等に応じて、広告内容を適宜容易に更新することは困難である。

【 0 0 0 5 】

この発明はこのような問題点を解決するためになされたものである。

【 0 0 0 6 】

【課題を解決するための手段】

この発明に係るコンテンツ内広告方法は、コンテンツ中に含まれる広告挿入可

能を示す情報に基づいて、予め用意された広告情報を当該コンテンツに含ませるものである。

【 0 0 0 7 】

また、この発明に係るコンテンツ内広告用サーバは、広告依頼主の指定とコンテンツ中に含まれる広告挿入可能を示す情報とに基づいて、コンテンツに広告情報を挿入するものである。

【 0 0 0 8 】

また、この発明に係るコンテンツ内広告を実現するためのプログラムの伝送媒体は、コンテンツが起動されたときに、当該コンテンツについて予め割り当てられた広告情報を取得し、当該広告情報をコンテンツ中に含まれる広告挿入可能を示す情報に基づいて挿入するものである。

【 0 0 0 9 】

また、この発明に係るコンテンツ内広告を実現するデジタルコンテンツの配信システムは、提供される複数のデジタルコンテンツを蓄積した第1のサーバを有するデジタルコンテンツ提供システムと、前記デジタルコンテンツ内の広告領域に組み込まれる広告情報を蓄積したデータベースを有する広告情報提供システムと、複数のユーザの端末機器とを備え、前記ユーザからの特定のデジタルコンテンツのダウンロード要求に対応して、前記デジタルコンテンツ提供システムは、前記広告情報提供システムの前記データベースから該特定のデジタルコンテンツに対応する広告情報を受信して、その後、該特定のデジタルコンテンツを前記ユーザに対して配信している。

【 0 0 1 0 】

また、この発明に係るコンテンツ内広告を実現するデジタルコンテンツの配信システムは、提供される複数のデジタルコンテンツを蓄積した第1のサーバを有するデジタルコンテンツ提供システムと、前記デジタルコンテンツ内の広告領域に組み込まれる広告情報を蓄積したデータベースを有する広告情報提供システムと、複数のユーザの端末機器とを備え、前記ユーザからの特定のデジタルコンテンツのダウンロード要求に対応して、前記デジタルコンテンツ提供システムは、該特定のデジタルコンテンツを前記ユーザに対して配信し、前記広告情報提供シ

システムは、前記データベースから該特定のデジタルコンテンツに対応する広告情報を前記ユーザに対して配信している。

【 0 0 1 1 】

また、この発明に係るデジタルコンテンツの配信システムは、上述のデジタルコンテンツの配信システムであって、前記配信システムは、前記第 1 のサーバを有するデジタルコンテンツ提供システムと、前記データベースを有する広告情報提供システムと、及び前記複数のユーザの端末機器とは、ケーブルテレビ、広帯域の無線ネットワーク及び光ファイバネットワークから成る群から選択された 1 又は 2 以上の手段により、ネットワークを構築している。

【 0 0 1 2 】

また、この発明に係るデジタルコンテンツの配信システムは、上述のデジタルコンテンツの配信システムであって、前記広告情報提供システムは、前記広告情報の送信状況を記録する手段を有し、この記録結果に基づき広告料が計算される。

【 0 0 1 3 】

また、この発明に係るデジタルコンテンツの配信システムは、上述のデジタルコンテンツの配信システムであって、更にコンテンツを制作して前記デジタルコンテンツ提供システムに提供するコンテンツ提供システムと、広告情報を制作して前記広告情報提供システムに提供する広告制作システムとを備えている。

【 0 0 1 4 】

また、この発明に係るデジタルコンテンツの配信システムは、上述のデジタルコンテンツの配信システムであって、更に銀行のシステムを備え、前記広告情報提供システムは、前記広告情報の送信状況を記録する手段を有し、この記録結果に基づき広告料が計算され、前記銀行から広告主に対して広告料が請求される。

【 0 0 1 5 】

また、この発明に係るデジタルコンテンツの配信システムは、上述のデジタルコンテンツの配信システムであって、前記広告情報提供システムは、少なくとも広告挿入可能な部分及び時間を含む広告構造情報を、前記広告制作システムに対して提供し、前記広告制作システムは、前記広告構造情報及び広告主の指定情報

に基づいて制作した広告情報を、前記広告情報提供システムに対して提供する。

【 0 0 1 6 】

また、この発明に係るデジタルコンテンツの配信システムは、上述のデジタルコンテンツの配信システムであって、前記デジタルコンテンツのデータは、広告プログラムを含み、該広告プログラムによって前記広告情報が該デジタルコンテンツに組み込まれる。

【 0 0 1 7 】

また、この発明に係る複数のデジタルコンテンツを蓄積したサーバを有するデジタルコンテンツ提供システムにおいて、該デジタルコンテンツ提供システムは、前記デジタルコンテンツ内の広告領域に組み込まれる広告情報を蓄積したデータベースを有する広告情報提供システムとネットワークを構築しており、ユーザからのデジタルコンテンツのダウンロード要求に対応して、前記デジタルコンテンツ提供システムは、前記データベースから対応する広告情報を受信し、要求デジタルコンテンツと共に前記広告情報を配信している。

【 0 0 1 8 】

【発明の実施の形態】

以下、図 1 から図 9 を順次参照してこの発明の実施の形態について説明する。図 1 は、ネットワーク 1、例えばケーブルテレビ、広帯域の無線ネットワーク或いは光ファイバネットワークに対して、関連するサーバや端末が接続された全体のシステムを示すブロック図である。この図 1 に示されるように、ネットワーク 1 には、コンテンツサーバ 4 及びシステム 3 からなるコンテンツプロバイダのシステム 2、広告情報制作システムを構成する広告情報データ等のデータベース 6 を有する広告代理店のサーバ 5、ゲームソフト会社のようなコンテンツ提供会社の端末 7-1～7-N、広告主の端末 8-1～8-N、ユーザの端末 9-1～9-N、銀行のサーバ 10 及び広告制作会社のサーバ 11 が夫々接続されている。

【 0 0 1 9 】

ここで、コンテンツサーバ 4 は、ユーザ 9-1～9-N から要求されたデジタルコンテンツを配信するためのものであり、コンテンツ提供会社 7-1～7-N でオーサリングされたデジタルコンテンツ、例えばゲーム等のコンテンツが大量に蓄えら

れている。

【 0 0 2 0 】

このシステム全体について図 2 を参照して説明する。コンテンツ提供会社 7-1 ～ 7-N が、広告代理店サーバ 5 に対し、広告の挿入可能な部分や時間、デモンストレーション用情報等を示す広告構造情報を提供すると（(1) 広告構造情報の提供）、広告代理店のサーバ 5 のデータベース 6 にこれらが登録される。広告代理店のサーバ 5 は、例えば新規登録のタイトルの「タイトル名」「内容」等の広告案内情報を、広告主の端末 8-1 ～ 8-N にメール等にてダイレクトに案内する（(2) 案内）。

【 0 0 2 1 】

広告主 8-1 ～ 8-N は広告代理店のサーバ 5 にアクセスし、それらの広告案内情報を閲覧することができる（(3) 閲覧）と共に、そのブラウザ画面上から広告の申し込みができる（(4) 申し込み）。広告主が決まると、広告代理店のサーバ 5 からコンテンツ提供会社の端末 7-1 ～ 7-N に対して、メール等により「広告主名」や時間帯、期間等の広告主の指定情報が伝達される（(5) 通知）。また、広告代理店のサーバ 5 から、広告主指定情報と広告構造情報とが広告制作会社のサーバ 1 1 に供給される（(6) 発注）。広告制作会社は、これら広告主指定情報と広告構造情報とに基づいて、広告情報を制作する。広告制作会社のサーバ 1 1 から、完成したビットマップデータ等の広告情報が、広告代理店のサーバ 5 に納品される（(7) 納品）。

【 0 0 2 2 】

次に、広告代理店のサーバ 5 から、広告主の端末 8-1 ～ 8-N を通じて広告主に対し、広告が完成したことをメール等にて伝える（(8) 通知）。広告主は、端末 8-1 ～ 8-N を介して広告代理店のサーバ 5 上で、完成した広告情報を閲覧することができる（(9) 閲覧）。ここで広告主が「OK」のボタン等を押すと、納品となり、広告代理店のサーバ 5 からコンテンツ提供会社の端末 7-1 ～ 7-N を通じてコンテンツ提供会社に対してメール等による明細書が送付される。この明細書の内訳は、「広告主」、「期間」、「時間帯」、「広告料」等である。

【 0 0 2 3 】

広告代理店サーバ5からの広告情報は、コンテンツ提供会社の端末7-1～7-Nを介してコンテンツ提供会社に提供される（(10)納品（明細））。コンテンツ提供会社において、この広告情報は、オーサリング処理によりデジタルコンテンツや広告プログラムと一旦マージされた後、コンテンツプロバイダ2のコンテンツサーバ4に記録される（(11)登録）。

【 0 0 2 4 】

ユーザが、端末9-1～9-Nを用いてこのコンテンツ（例えば、ドライビングゲーム）の申し込みを行い（(12)申込）、ダウンロードを開始する（(13)ダウンロード）。この時、コンテンツプロバイダ4は、ダウンロードの要求があったこと及びそのタイトル等を広告代理店のサーバ5に対して通知する。広告代理店のサーバ5は、受信したタイトルに対応する広告情報データをコンテンツプロバイダ2のシステム3に送信する。コンテンツプロバイダは、必要な場合には、受信した更新された広告情報データを用いて、ダウンロードの要求の有ったデジタルコンテンツの広告プログラムにしたがい、広告情報を更新することが出来る。

【 0 0 2 5 】

ユーザは、要求したデジタルコンテンツを該当ユーザの端末9-1～9-Nを介してダウンロードすることができる（(14)広告情報）。デジタルコンテンツのダウンロード終了後、ユーザが、そのデジタルコンテンツを起動すると、そのコンテンツに付加されている更新された広告プログラムにより、コンテンツ中において、（上記段階(7)で納品されている）更新された広告情報が展開される。

【 0 0 2 6 】

一方、広告代理店のサーバ5から広告主の端末8-1～8-Nを介してデジタルコンテンツの配信数等の広告状況が広告主に通知される（(15)通知）と共に、コンテンツ提供会社の端末7-1～7-Nを介してコンテンツ提供会社に同様の情報が通知される（(16)通知）。更に、銀行に対しても、サーバ10を通じて同様の情報に基づく広告主への請求、コンテンツ提供会社への支払い金額が通知される。これにより、銀行は広告主への請求、コンテンツ提供会社への支払いを行う。

【 0 0 2 7 】

図1及び2によって説明したこの発明に係るコンテンツ内広告方法、コンテン

ツ内広告用サーバ及びコンテンツ内広告を実現するためのプログラムの伝送媒体は、ネットワークに対応した広告宣伝に応用することが出来る。また、この発明によれば、ドライビングゲーム等のコンテンツの提供は、コンテンツプロバイダのコンテンツサーバ4からユーザへ提供され、その中の広告領域に組み込まれる広告情報は広告代理店のサーバ5からユーザへ別途提供される。従って、その広告情報は、新たにスタンプを製作することなく、適宜容易に更新することが出来る。

【0028】

図3は、上記1広告情報の提供段階においてコンテンツ提供会社の端末7-1～7-Nを介して広告代理店のサーバ5に供給される広告構造情報のデータ構造の一例を示す説明図である。

【0029】

この図3Aに示されるように、広告構造情報は、コンテンツ提供会社のID、タイトル名等のヘッダ20、ムービーデータ（数十～数百フレームのグラフィックスデータ）21、デモンストレーション用ゲームプログラム22、オブジェクトデータ23、複数のテクスチャデータ24等からなる。

【0030】

ここで、デモンストレーション用プログラム22は、実際のタイトルのプログラムが、デモンストレーション用に簡略化されたものである。また、オブジェクトデータ23は、例えばポリゴン頂点データ等からなるオブジェクトの座標値の集合である。テクスチャデータ24は、このオブジェクトデータが透視変換により3次元から2次元に変換された後の座標値が示す領域に書き込まれるべき模様データであり、例えばオブジェクトデータがレーシングカーであれば、テクスチャデータはそのボディの柄等である。

【0031】

この図3Aに示されるように、ムービー21の領域には、広告挿入可能情報AD1が、オブジェクトの領域の先頭には広告挿入可能情報AD2が、各テクスチャの領域の先頭には夫々広告挿入可能情報AD3及びAD4が組み込まれている。例えばAD1には、広告の挿入が可能であることを示すコード、ムービーであるこ

とを示すコード、挿入フレーム数、解像度等の情報が、AD2には、広告の挿入が可能であることを示すコード、オブジェクトであることを示すコード、オブジェクトの最大ポリゴン頂点数等の情報が、AD3及びAD4には、夫々、広告の挿入が可能であることを示すコード、挿入形態がテキスト全部及び一部の何れでも可能であることを示すコード、テキストであることを示すコード、テキストの全部の場合の範囲、テキストの一部の範囲等の情報が夫々含まれる。これらの情報が広告代理店のサーバ5で参照されることにより、上記閲覧段階(3)における広告主の閲覧用の画面が生成される。

【0032】

図3Bは広告主が閲覧するための広告代理店のサーバ5にアクセスした場合に見ることのできる画面表示例である。この図3Bに示されるように、閲覧画面は、タイトル、メーカー、広告対象1、見積り金額、広告対象2、見積り金額などの一覧表Daと、この一覧表の下に表示される、ゲームデモを実行させるためのゲームデモスイッチSW1、広告の見本を見るための広告見本スイッチSW2、広告対象1～広告対象nを指定するためのスイッチSW3～SWn、見積り総額を計算させ、表示させるための見積り総額スイッチSWn+1、広告の掲載スケジュールを表示させるためのスケジュールスイッチSWn+3、広告掲載期間を入力するための入力領域IN1、広告掲載時間帯を入力するための入力領域IN2及び申込を行うための申込スイッチSWn+2からなる。

【0033】

広告主は、上記申込段階(4)において、ゲームデモを見て、広告見本を見て、広告対象を選択し、広告掲載する期間及び時間帯を入力し、見積総額を確認し、申込みを行うことができる。尚、広告代理店のサーバ5のデータベース6には、上記一覧表と同一の内容のデータが形成されている。

【0034】

広告主がスケジュールボタンSWn+3を押圧すると、図4に示されるようなスケジュールSC1が、広告対象を選択するためのボタンBu1～Bun、月を指定するための月スケジュールSC2、日を指定するための日スケジュールSC3と共に広告主の端末8-1～8-Nに接続されたテレビジョンモニタ（図示せず）に表示

される。

【 0 0 3 5 】

スケジュール S C 1 は、時間帯、ステータス、金額からなる。時間帯は、例えば 1 時間ずつとなっている。ステータスは、別の広告主が既に申し込んでいるか否かを示し、「○」が申し込み可能、「×」が申し込み不可能を意味する。つまり、「×」の時間帯は既に別の広告主によって申込みがされてしまっていることを示している。また、このスケジュールは、広告対象毎に設けられている。この図に示されるように、現在のスケジュールは、広告対象 1 が選択されている。このとき、広告対象 1 のボタン B u 1 がリバーズ表示される（図において斜線でハッチングされている）。また、月は、5 月（ハッチングされている）で、日は、1 0 日（枠で囲まれている。）が指定されている。

【 0 0 3 6 】

図 5 は、ユーザの端末 9 - 1 ~ 9 - N の 1 つ、例えば 9 - 1 を示すブロック図である。この図 5 に示されるように、ユーザの端末 9 - 1 は、ユーザ端末 1 2、テレビジョンモニタ 1 3、主データストレージ 1 4、副データストレージ 1 5、コントローラ 1 6、ネットワーク 1 用のインターフェース 1 7 からなる。この端末 9 - 1 は、例えば家庭用ゲーム機等に代表されるエンタテインメントシステムであり、主データストレージ 1 4 は、ハードディスクドライブや高速な光ディスクドライブ等であり、副データストレージ 1 5 は、フラッシュメモリ等である。主データストレージ 1 4 には、図 6 に示されるような広告プログラム A P 1 ~ A P n を夫々含むゲームデータ G 1 ~ G n が夫々記憶される。他のユーザの端末 9 - 2 ~ 9 - N も同様の構成となっている。

【 0 0 3 7 】

図 6 に示されるように、ゲームデータ G 1 ~ G n は、各々、コンテンツ提供会社名、タイトル、発売日等からなるヘッダ 3 0、ムービーデータ 3 1、プログラムデータ 3 2、オブジェクトデータ 3 3、複数のテクスチャデータ 3 4、広告プログラムデータ A P 等からなる。ここで、プログラムデータは、広告構造情報とは異なりデモンストレーション用のプログラムではなく、販売用の正規プログラムである。また、広告プログラムデータは、埋め込まれている上述の広告可能情報に

基づいて広告代理店のサーバ5から広告情報を取得し、ゲーム中にこれを掲載するプログラムである。

【 0 0 3 8 】

次に、図7を参照して、ユーザが自己の端末9-1～9-Nにダウンロードしたコンテンツを起動した場合における広告プログラムによる広告掲載動作について説明する。

【 0 0 3 9 】

端末9-1～9-Nにダウンロードされているゲーム等のデジタルコンテンツが起動されると、広告プログラムが起動され、ステップS1において、この広告プログラムがデジタルコンテンツが起動されたか否かを判断し、「YES」であればステップS2に移行する。

【 0 0 4 0 】

ステップS2では、広告プログラムが、広告代理店のサーバ5にアクセスし、ついでステップS3では、ユーザの端末9-1～9-Nで起動されたデジタルコンテンツのタイトル、ユーザのアドレスを通知する。これによって、サーバ5は、データベース6から対応する広告データを読み出し、上記アドレスに転送する。

【 0 0 4 1 】

ステップS4では、ユーザの端末9-1～9-Nが広告プログラムの制御の元に上記広告データを受信し、ステップS5において、主データストレージ14（図5参照）に記録し、ステップS6において、広告データの主データストレージ上のアドレスと、広告対象の位置、即ち、図6に示されるどの広告挿入可能情報かを示す情報とからなるテーブルを生成する。

【 0 0 4 2 】

ステップS7においてゲームが開始されると、以降、ステップS8において広告情報の挿入位置か否かを判断し、「YES」であればステップS9において対応広告データをメモリの対応位置に配置する。尚、ゲームの進行よりも早めに配置が行われることは言うまでもない。また、一度に全ての広告データを取得せずに、ゲームの進行に合わせながら少しずつ取得するようにしても良い。尚、ムービーの場合はゲームが開始される直前にはメインメモリやグラフィックスエンジンのバ

ッファに置かれ、オブジェクトの場合はゲームが開始される直前若しくはそれが使用される前にはメインメモリに置かれ、テクスチャの場合は、ゲームが開始される直前若しくはそれが使用される前にはメインメモリ若しくはグラフィックスエンジンのバッファに置かれることが好ましい。

【0043】

これによって、例えばドライビングゲーム等で、広告主の製造・販売する実際の車と同じ車がユーザによって操作できたり、ユーザの操作する車のボディに広告主の宣伝が掲載されたり等が実現できる。

【0044】

次に、図8を参照して、上記広告プログラムによって広告データが要求されたときの広告代理店のサーバ5の動作について説明する。

【0045】

ステップS10ではユーザの端末9-1～9-Nからアクセスが有るか否かが判断され、「YES」であればステップS11において端末9-1～9-Nからデジタルコンテンツのタイトルやユーザのアドレスを受信し、ステップS12においてデータベース6を参照し、ステップS13において上記タイトルに対応する広告データを読み出し、ステップS14において受信したユーザアドレスの示す端末9-1～9-Nに広告データを送信し、ステップS15において、広告データの送信記録を更新する。この送信記録の更新回数をカウントすることにより、どのくらい広告が視聴されたかを計測することができ、この値に基づいたコンテンツ提供会社への支払いや、広告主への請求を計算することも可能となる。

【0046】

次に、図9を参照して、デジタルコンテンツのダウンロード時における広告掲載について説明する。

【0047】

ステップS20では、コンテンツプロバイダ4のシステム3が、ユーザの端末9-1～9-Nからデジタルコンテンツのダウンロード要求があったか否かを判断し、「YES」であればステップS21に移行し、ここで、タイトルを広告代理店のサーバ5に通知する。広告代理店のサーバ5は、受信したタイトルに対応する広告

情報データをデータベース 6 から検索し、これをコンテンツプロバイダ 2 のシステム 3 に送信する。ステップ S 2 2 では、コンテンツプロバイダ 2 のシステム 3 は、ダウンロード用の広告データを受信する。し、ステップ S 2 3 でコンテンツサーバ 4 がデジタルコンテンツのダウンロードを開始すると、ステップ S 2 4 において、システム 3 は、ダウンロード先のユーザの端末 9 -1 ~ 9 -N に対し、広告情報データを送信する。これによって、ダウンロード中のユーザの端末 9 -1 ~ 9 -N のテレビジョンモニタ 1 3 には、対応する広告が出力される。ステップ S 2 5 では、システムが、コンテンツサーバ 4 によるダウンロードが終了したか否かを判断し、「YES」であれば終了し、「NO」であれば再びステップ S 2 4 に移行する。

【 0 0 4 8 】

この発明は、上述した実施例に限定されないことを承知されたい。この発明は、以下のような代替例を採用することも出来る。

【 0 0 4 9 】

(1) 広告代理店のサーバ 5 が広告情報データを直接ユーザの端末 9 -1 ~ 9 -N に送るようにしても良い。その場合には、広告代理店のサーバ 5 は、端末 9 -1 ~ 9 -N からダウンロードの開始、終了を示すデータを受信する必要があると共に、コンテンツプロバイダ 2 のシステム 3 から、デジタルコンテンツのタイトル、ダウンロードを要求したユーザのアドレス等を事前に受信する必要がある。

【 0 0 5 0 】

(2) 上述の例においては、画像のみであったが、音声による広告も同様に可能であることは言うまでもない。

【 0 0 5 1 】

(3) 上述の例では、ユーザからのデジタルコンテンツのダウンロード要求毎に、広告情報が組み込まれるように記載されているが、これに限定されるものではない。広告主の指定に基づき、広告内容、掲載期間等の要請より、必要に応じて広告情報を更新することが出来る。

【 0 0 5 2 】

【発明の効果】

以上説明したように、この発明によれば、ネットワークに対応した広告宣伝に応用出来るコンテンツ内広告方法、コンテンツ内広告用サーバ及びコンテンツ内広告を実現するためのプログラムの伝送媒体を提供することが出来る。

【 0 0 5 3 】

更にこの発明によれば、広告内容を適宜容易に更新することが出来るコンテンツ内広告方法、コンテンツ内広告用サーバ及びコンテンツ内広告を実現するためのプログラムの伝送媒体を提供することが出来る。

【図面の簡単な説明】

【図 1】

図 1 は、ネットワークに接続された全体のシステムを示すブロック図である。

【図 2】

図 2 は、各間の情報のやり取りを示す通信フローである。

【図 3】

図 3 は、広告構造情報のデータ構造の一例を示す説明図及び広告主用の画面例である。

【図 4】

図 4 は、広告表示時間帯、ステータス及び金額を示す広告主用の画面例である。

【図 5】

図 5 は、ユーザのクライアント端末の構成例を示すブロック図である。

【図 6】

図 6 は、ユーザのクライアント端末にダウンロードされるコンテンツの構造を示す説明図である。

【図 7】

図 7 は、ユーザのクライアント端末でゲームが起動された場合における広告宣伝動作を示すフローチャートである。

【図 8】

図 8 は、ゲームが起動されたクライアント端末で動作する広告プログラムの動作を示すフローチャートである。

【図 9】

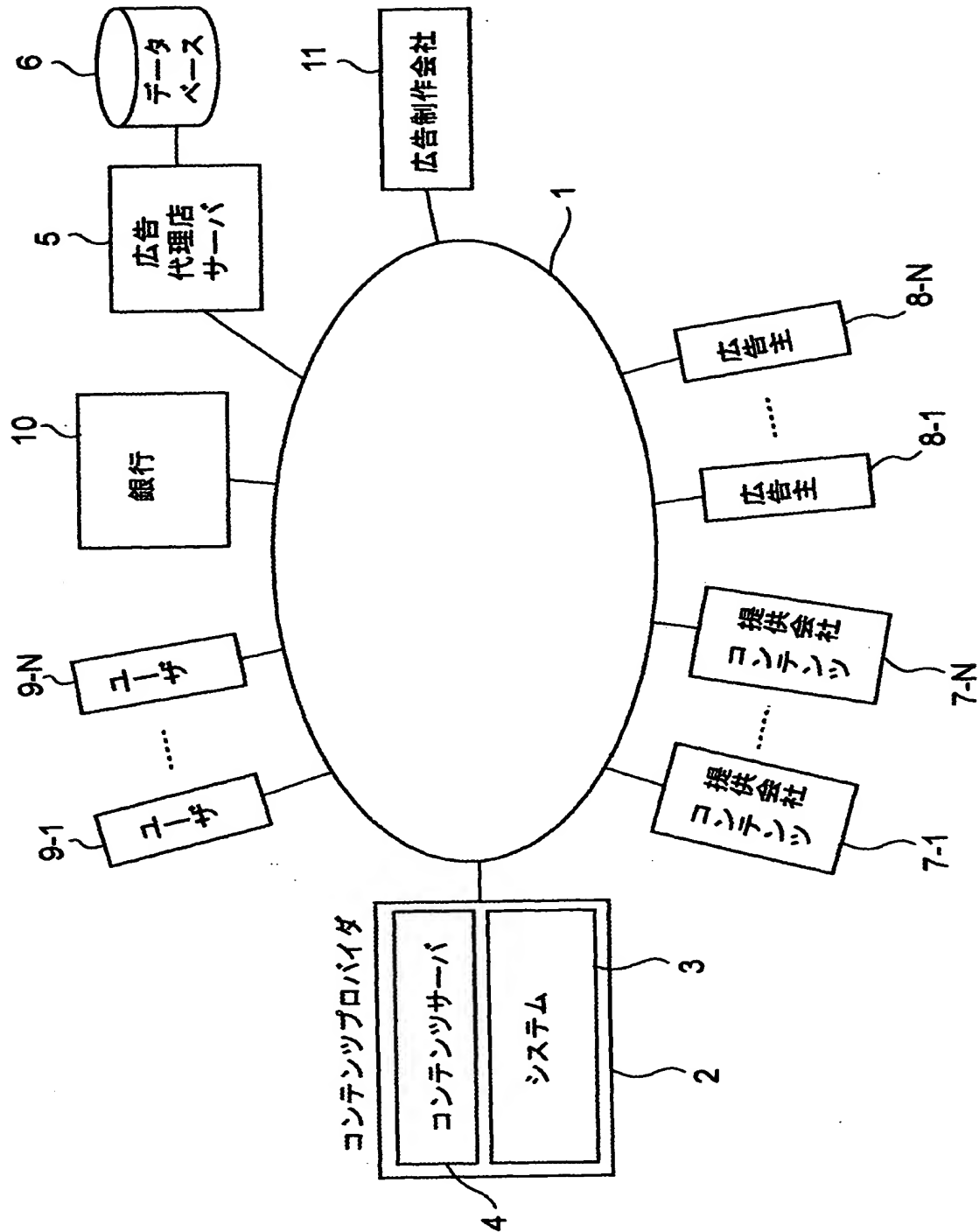
図 9 は、ユーザのクライアント端末にゲームデータがダウンロードされているときの広告出力動作を示すフローチャートである。

【符号の説明】

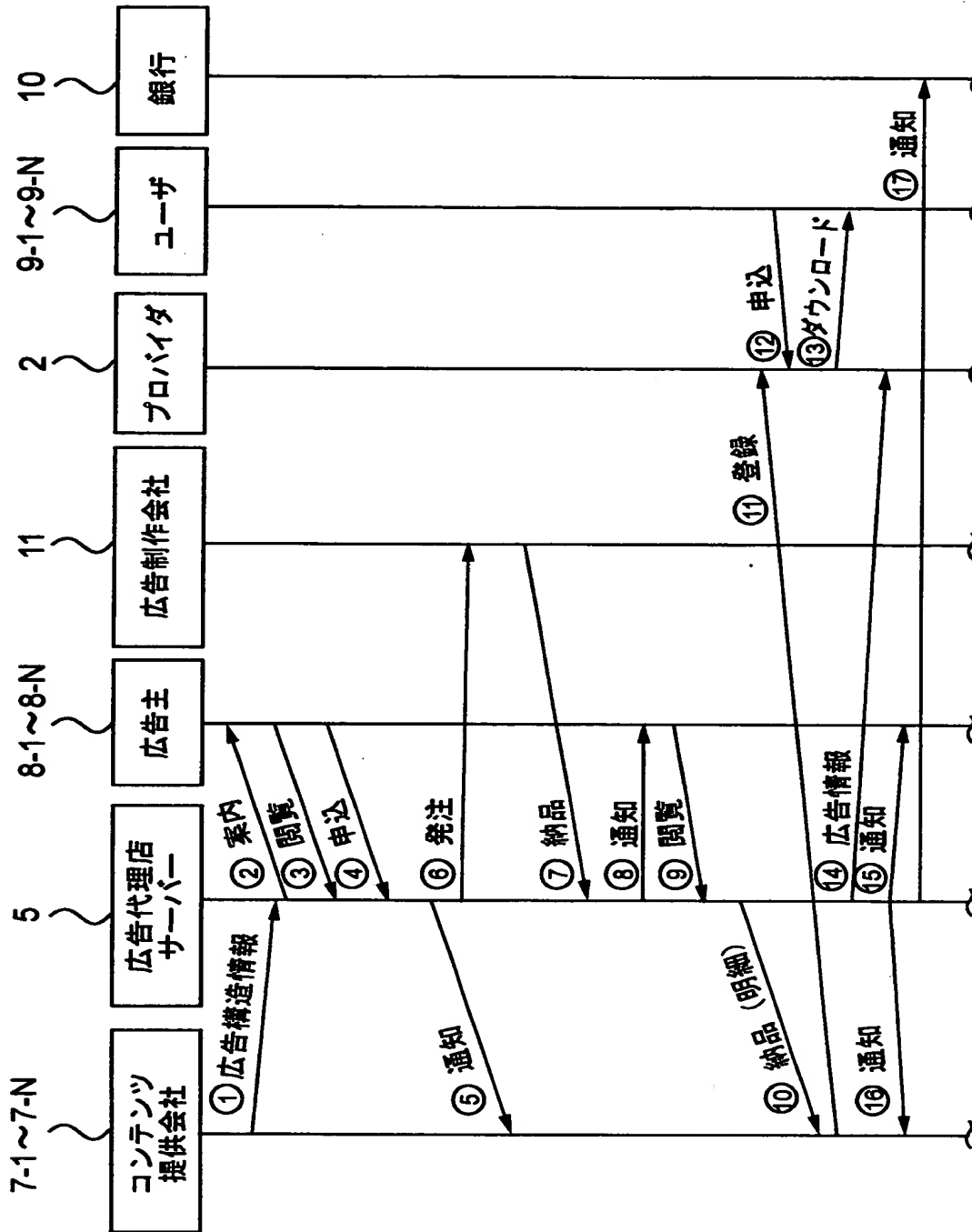
1 : ネットワーク、 2 : コンテンツプロバイダ、 3 : システム、 4 : コンテンツサーバ、 5 : 広告代理店サーバ、 6 : データベース、 7 : コンテンツ提供会社の端末、 8 : 広告主の端末、 9 : ユーザの端末、 10 : 銀行のサーバ、 11 : 広告制作会社のサーバ、 12 : ユーザ端末、 13 : テレビジョンモニタ、 14 : 主データストレージ、 15 : 副データストレージ、 16 : コントローラ、

【書類名】 図面

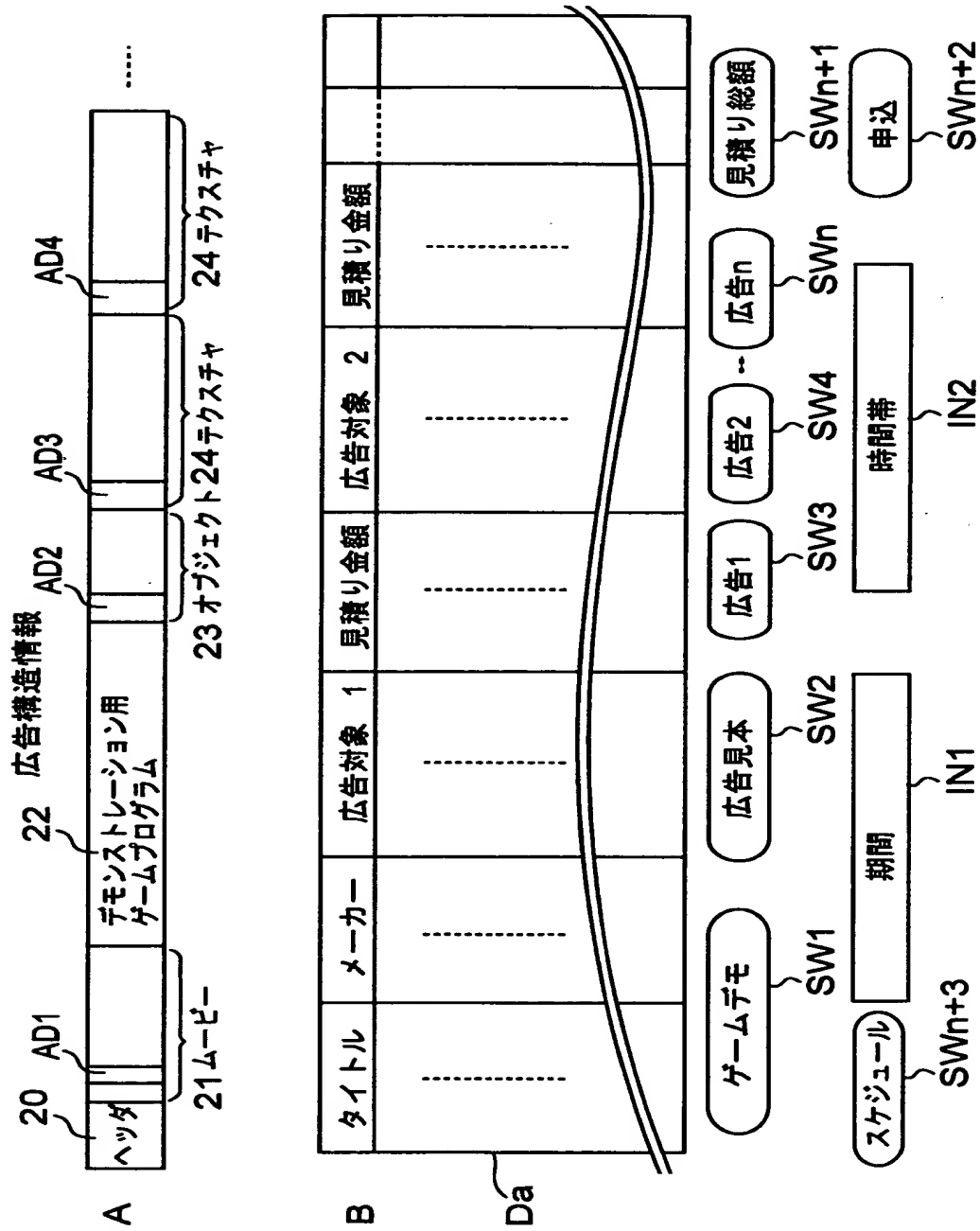
【図1】



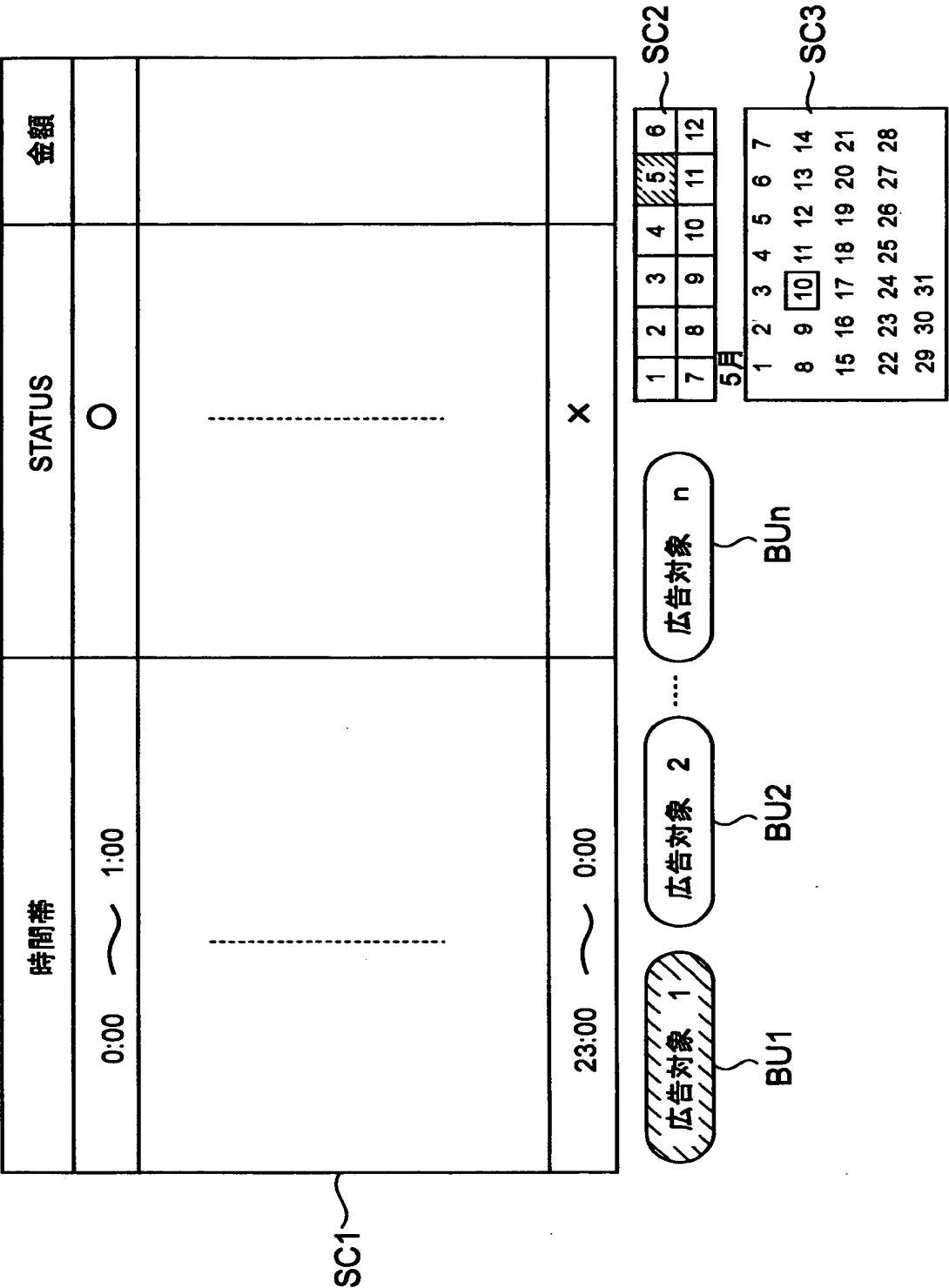
【図2】



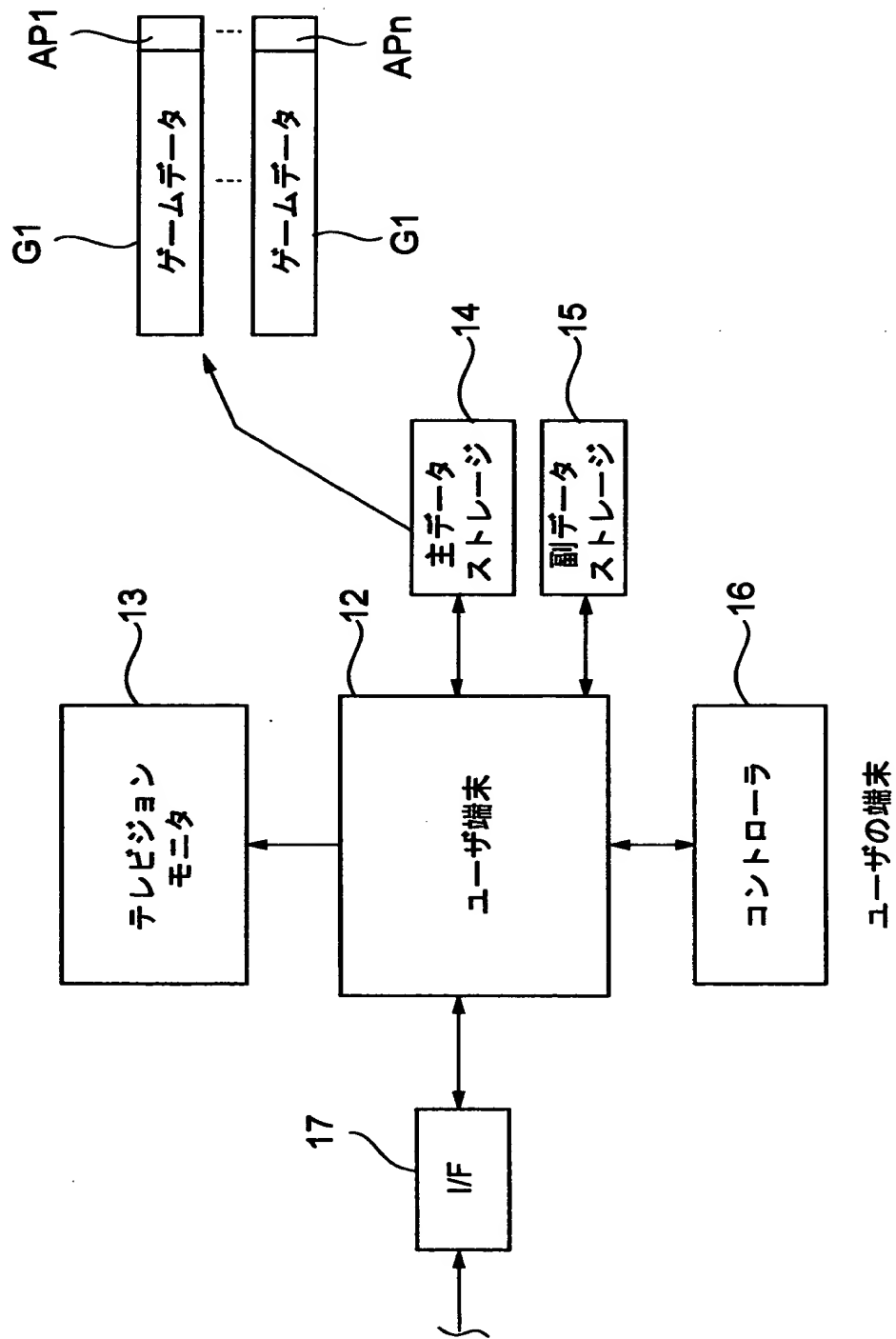
【図3】



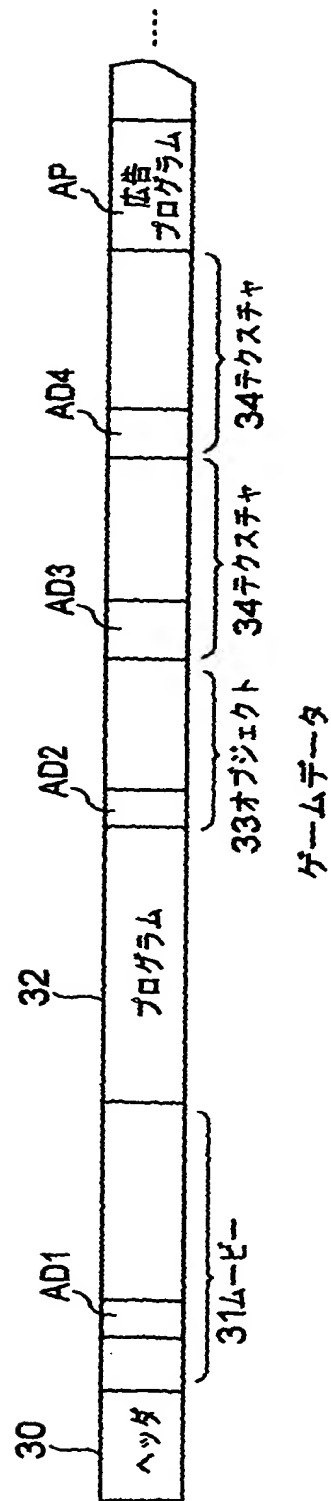
【図 4】



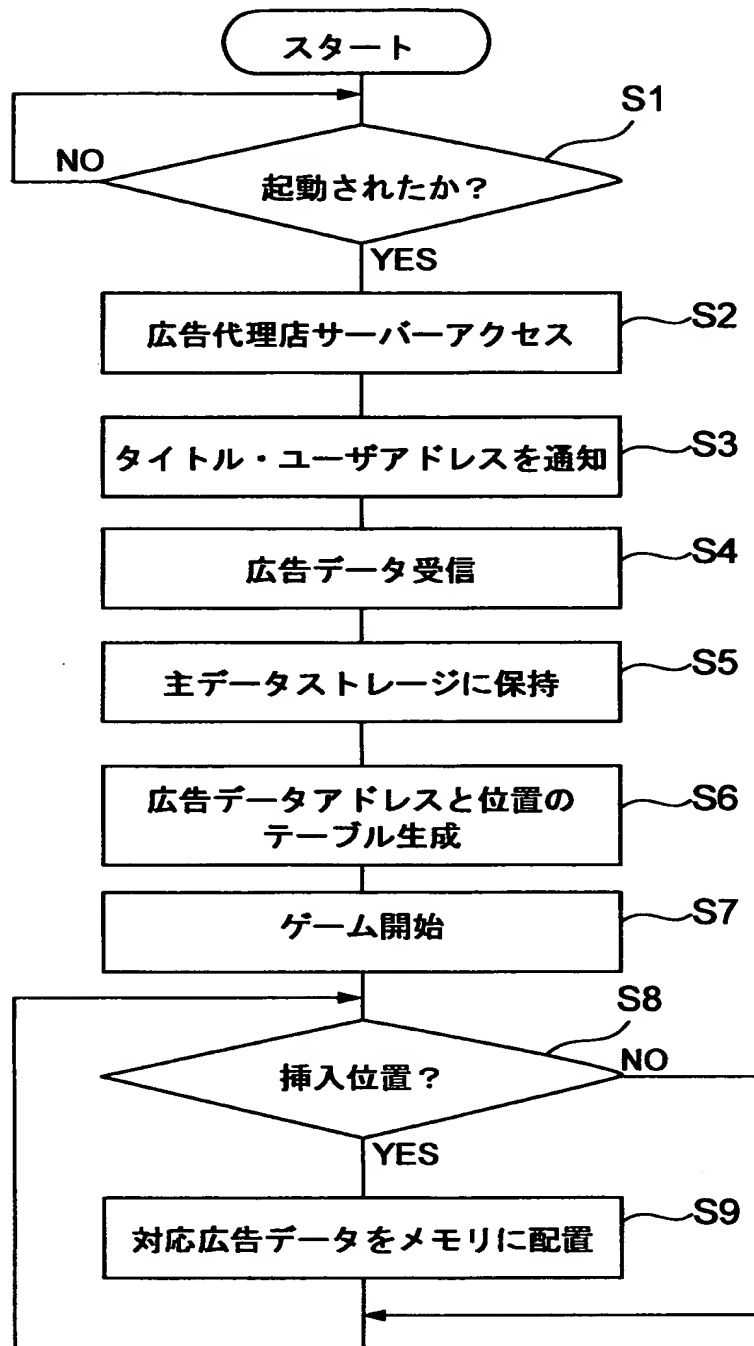
【図5】



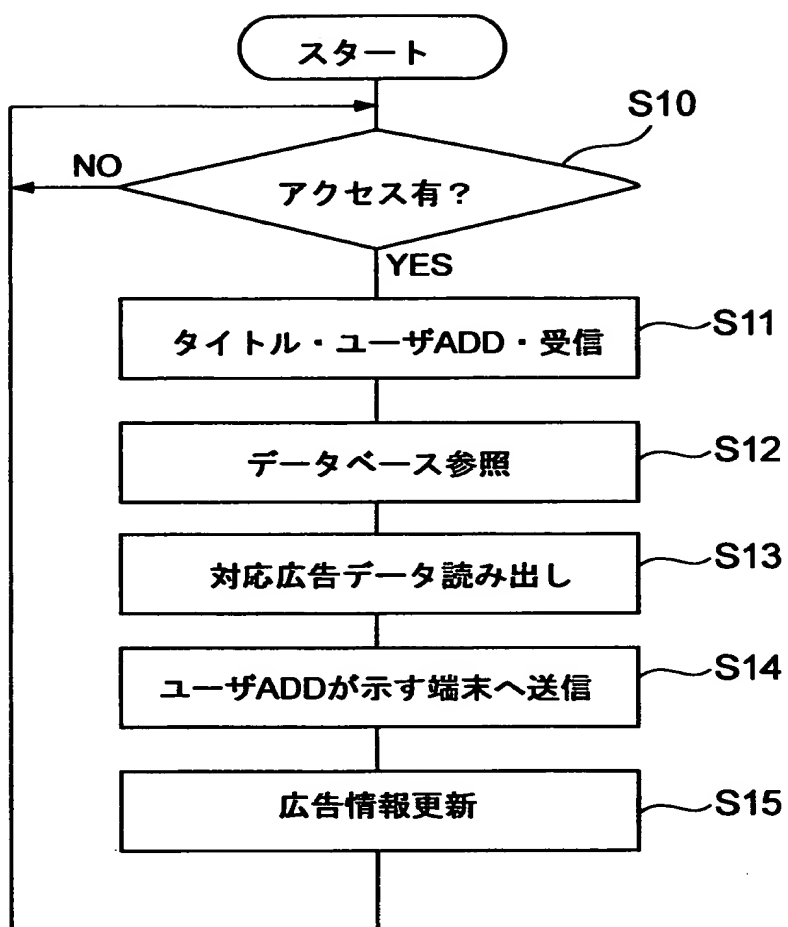
【図 6】



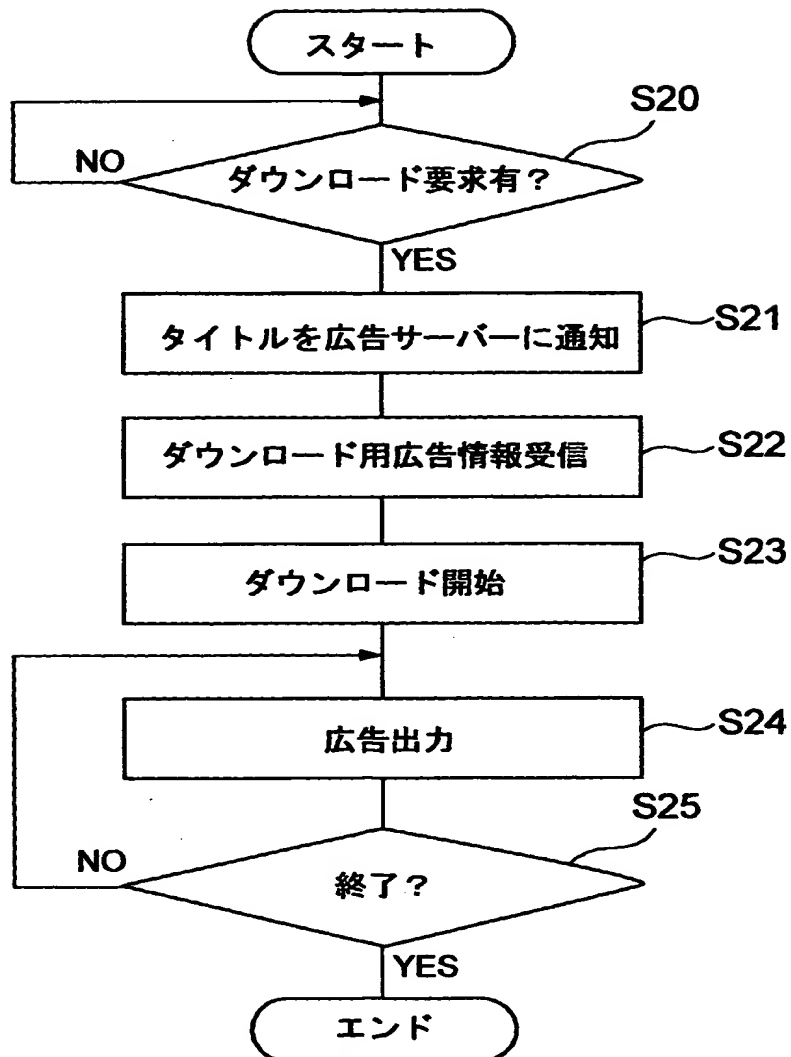
【図 7】



【図8】



【図9】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 この発明は、ネットワークインフラに対応した広告システムを提供することを目的とする。

【解決手段】 この発明は、ゲームデータ中の広告挿入可能情報に基づいて、ユーザがダウンロードしたコンテンツを起動したときに、予め割り当てられている広告情報を挿入し、その後、コンテンツの動作中に対応個所にて広告情報を表示する。

【選択図】 図 1

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [395015319]

1. 変更年月日	1997年 3月31日
[変更理由]	住所変更
住 所	東京都港区赤坂7-1-1
氏 名	株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント